

IDEAS PARA LA ÚLTIMA SEMANA 1ER CICLO



PROYECTO DE CIENCIAS SENCILLAS

- **Objetivo:** Introducir conceptos científicos básicos de manera práctica y divertida.
- **Actividades:** Realizar experimentos sencillos como mezclar colores para crear nuevos tonos, crear un volcán de bicarbonato de sodio y vinagre, o explorar las propiedades de diferentes materiales.
- **Materiales:** Materiales caseros y seguros como bicarbonato, vinagre, colorantes alimenticios.



TORNEO DE MATEMÁTICAS LÚDICAS

- **Objetivo:** Fomentar el cálculo mental y la resolución de problemas matemáticos.
- **Actividades:** Juegos de sumas y restas rápidas, puzzles matemáticos, y desafíos de lógica.
- **Materiales:** Tarjetas de números, puzzles, tableros de juego.



TALLER DE ESCRITURA CREATIVA

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de escritura y fomentar la creatividad.
- **Actividades:** Escribir cuentos cortos o poemas, crear cómics o diarios personales.
- **Materiales:** Papel, lápices, colores, pegatinas para decorar.



DÍA DEL ARTE MULTICULTURAL

- **Objetivo:** Exponer a los estudiantes a diversas culturas a través del arte.
- **Actividades:** Crear arte inspirado en diferentes culturas, como máscaras africanas, pinturas aborígenes, o caligrafía japonesa.
- **Materiales:** Papeles, pinturas, pinceles, elementos naturales.



CONCURSO DE LECTURA

- **Objetivo:** Mejorar la fluidez y expresión oral en la lectura.
- **Actividades:** Leer en voz alta cuentos o extractos de libros, representar pequeñas obras de teatro basadas en historias.
- **Materiales:** Libros, cuentos, disfraces sencillos para las representaciones.



JUEGO HISTÓRICOS DE ROL

- **Objetivo:** Aprender historia de manera interactiva y divertida.
- **Actividades:** Representar a personajes históricos, recrear eventos importantes, resolver misterios históricos.
- **Materiales:** Disfraces, accesorios, tarjetas de rol.



ACTIVIDADES BÁSICAS DE PROGRAMACIÓN

- **Objetivo:** Introducir conceptos de codificación y lógica computacional.
- **Actividades:** Utilizar juegos y aplicaciones de programación para niños, crear secuencias lógicas, resolver problemas básicos de programación.
- **Materiales:** Computadoras o tablets con software educativo.



GINCANA DE BÚSQUEDA DEL TESORO

- **Objetivo:** Promover el trabajo en equipo y la resolución de problemas.
- **Actividades:** Seguir pistas basadas en lo aprendido durante el trimestre, resolver acertijos, buscar tesoros ocultos en el colegio.
- **Materiales:** Mapas, pistas impresas, objetos para "tesoros".



DÍA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA

- **Objetivo:** Inspirar interés en la ciencia y la tecnología.
- **Actividades:** Demostraciones científicas, experimentos interactivos, introducción a la robótica.
- **Materiales:** Kits de ciencia, robots simples, materiales experimentales.



FESTIVAL DE MÚSICA Y DANZA

- **Objetivo:** Fomentar la expresión artística y la confianza en sí mismos.
- **Actividades:** Preparar y presentar bailes o piezas musicales, ya sea en solitario o en grupo.
- **Materiales:** Instrumentos musicales, música, espacio para practicar y presentar.

